

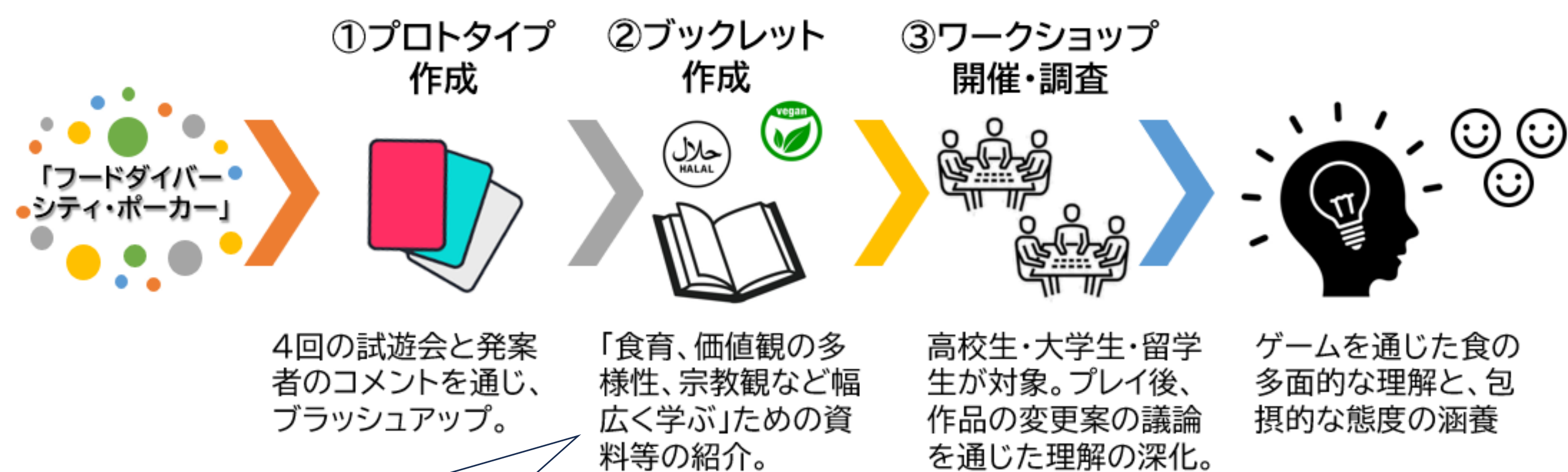
みんなの食事のみんなのルール 「フードダイバーシティ・ポーカー」

南山大学総合政策学部 准教授
太田和彦 otakazu@nanzan-u.ac.jp

- **概要:** 食の多様性への理解を促進するカードゲーム「フードダイバーシティ・ポーカー」と、学習支援のためのブックレットを制作し、大学生や社会人を対象とした試遊型WSを通じて、その学習効果を検証した。
- **方法:** 試作品の試遊(3回)、完成品の試遊(3回)を、①食に関心のある集団、②食に関心のない集団を対象にそれぞれ実施。インタビューで学習効果を確認した。
- **結果:** ルールとメカニクスが確立された段階のWSでは、参加者の食の多様性に対する理解と関心が向上(ブックレットへの言及もあり)。一方、試作段階のWSでは、学習効果は限定的で、参加者の関心は主にゲームのルールのわかりやすさに集中。
- **結論:** ゲームの試遊と改善に向けた議論を通じた参加者の学習効果を確認。ただし、試作段階での試遊は学習効果が限定的であるため、ルールやメカニクスの確立は重要。今後は、高校生など他の対象層に展開し、さらなるデータ収集を行う。



謝辞:「フードダイバーシティ・ポーカー」は、2022年度の山川直也氏の提案をもとに、藤枝侑夏氏・塩谷賢氏・島田陽介氏・宇月まいと氏らの協力のもとで制作された。各回の試遊ワークショップの開催に関与したすべてのメンバーと参加者の皆様に感謝の意を表する。



	日本で迎える	日本から訪れる
観光客(滞在)	ゲーム体験の範囲	ブックレットで補足
移住(生活)	ブックレットで補足	ブックレットで補足

WSでブックレットも更新された。この分類は第4回のWSのフィードバックで得られたもの

表 1. 「フードダイバーシティ・ポーカー」が表現する「食の多様性の尊重」の範囲

日時参加者	試遊で論じられた主なトピック	主な学習効果
1 4月 ①	コンセプトとルール、流れの検証 ボードゲームに関心がある研究者と大学生らによる試遊	食の多様性についての学習効果や関心の涵養は得られず。参加者の関心は、
2 5月 ②	ゲームコンセプト、メカニクスの検討 シリアスボードゲーム制作経験者らによる試遊	・シリアスゲームのメカニクスの改善 ・ルールのわかりやすさや曖昧な点の発見に集中。
3 6月 ③	ゲームバランスの調整 ボードゲームに関心がある研究者と大学生らによる試遊	
4 11月 ④	ステレオタイプ化の回避 留学生、日本に移住した研究者、国外在住経験のある研究者と大学生らによる試遊	参加者は、食の多様性の多層性について多くの示唆を得たと述べた。特に、「観光客と移民」「異なる食文化圏を訪れる・生活する」の違いについて。
5 11月 ⑤	コンポーネントの調整 ボードゲームに関心がある研究者と大学生らによる試遊	参加者は栄養教育や菜食主義と健康などについて多くの示唆を得たと述べた。特に、遺伝子組み換え食品についての表現などについて。
6 12月 ⑥	さまざまな食文化と食選択の背景 大学生らによる試遊	参加者は、それまで曖昧にしか知らなかった食のタブーや食文化の特徴などについての知識取得ができたと述べた。

表2. 「フードダイバーシティ・ポーカー」の試遊型ワークショップの概要